texte
Jean Balczesak
illustration
Var Anda

LE FAUCON MANDALAIS



Pour Star Wars

En aide de jeu : une planète prête à jouer, pages 76-77.

Cette aventure de Star Wars est prévue pour 3 ou 4 personnages moyennement expérimentés, dont un au moins possède une bonne compétence en pilotage. Pour être menée à bien, les joueurs devront faire preuve d'une extrême prudence... Le Guide de Star Wars et le Guide de l'Empire pourront vous être utiles.

« Quelle drôle d'idée de dissimuler un document ultrasecret dans une minuscule statuette en forme de faucon !

— Au contraire ! Une statuette aussi banale ne risque pas d'attirer l'attention si elle est mêlée à tout un assortiment d'artefacts archéologiques phidéens de grande valeur. Tu sais très bien que le BSI et les Renseignements Impériaux sont de plus en plus difficiles à berner ces temps-ci.

— D'accord, mais pourquoi fallait-il dresser une liste complète des personnes vivant dans le Noyau et susceptibles d'apporter leur soutien à la Rébellion ?

— Réfléchis un peu. Nos services secrets ont toujours eu d'énormes difficultés à s'implanter dans les secteurs proches de Capitale. Des agents ont donc été chargés de recenser tous les sympathisants auxquels pourrait être confiée la création de nouveaux réseaux dans la sphère d'influence impériale. Evidemment, si une telle liste venait à tomber entre les mains de l'ennemi...

—... Ce serait une véritable catastrophe ! Palpatine a déjà maintes fois montré qu'il était capable de purges impitoyables. Des centaines d'innocents seraient torturés, déportés ou exécutés. Souvenez-vous des Chevaliers Jedi ! En tout cas, nos ordres ont été clairs sur un point : nous devons ramener la statuette à tout prix !

— Voilà sans doute pourquoi nous devons nous rendre dans le système Direm, un « trou de l'espace » situé à l'écart de toutes les routes commerciales, pour rencontrer le transport léger *Aurora* et prendre livraison de cette précieuse petite sculpture.

— Bien sûr. Ce genre de chose doit toujours se faire à l'abri des regards trop curieux.

— Nous arrivons dans le système Direm. Retour dans l'espace normal dans cinq secondes. 5... 4... 3... 2... 1... Top !

— Pfff, quel endroit sans intérêt ! Regardez ce vieux soleil rouge et cette misérable planète qui lui tient lieu de satellite. Que disent les senseurs ? L'*Aurora* devrait déjà être là.

— Je l'ai repéré. Il se dirige vers nous à toute allure. Bon sang, il n'est pas seul : il y a *deux* échos !

— Ça ne me dit rien qui vaille. Tout le monde aux postes de combat !... »

Un rendez-vous manqué

Introduction

Les PJ ont été chargés de se rendre dans le système désertique de Direm afin d'y rencontrer l'*Aurora*, un vaisseau commercial piloté par des agents rebelles, qui transporte à son bord un document de la plus haute importance. Ce document a été caché à l'intérieur d'une petite statuette d'apparence anodine en forme de faucon.

Note. Si les personnages ne possèdent pas leur propre vaisseau, l'Alliance peut leur prêter un transport léger corellien pour la durée de cette mission.

Lorsque les Rebelles arrivent dans le système Direm, les choses ne se déroulent pas du tout comme prévu. En effet, l'*Aurora* paraît être aux prises avec une frégate des douanes impériales. Les deux appareils échangent des tirs sporadiques... tout en se rapprochant insensiblement du vaisseau des PJ.

En fait, la frégate en question est un engin pirate qui a attaqué l'*Aurora* peu avant l'arrivée des PJ, et en a pris le contrôle après s'être débarrassé de son équipage. Le capitaine pirate responsable de ce mauvais coup est un certain Shiraz, une crapule célèbre dans ce coin de la galaxie pour son audace et sa cruauté. Lorsqu'il a repéré l'arrivée d'un nouveau vaisseau dans le système, il s'est dit qu'il allait pouvoir faire « d'une pierre deux coups ». Son plan est simple : simuler une attaque contre l'*Aurora* de manière à pousser les PJ à prendre part au combat et, une fois à courte portée, utiliser la puissance de feu des deux vaisseaux pilotés par ses hommes pour s'emparer de l'appareil des Rebelles.

Demandez aux personnages d'effectuer un jet difficile en Perception. Si l'un d'eux le réussit, il remarquera que les tirs échangés par les deux adversaires sont étrangement imprécis... comme s'ils faisaient exprès de ne pas viser avec précision. Cette constatation interviendra alors que l'*Aurora* et son poursuivant sont encore à longue portée et les PJ pourront alors réagir en conséquence. En revanche, si aucun Rebelle ne réussit son jet, le plan de Shiraz se déroulera comme prévu (à moins qu'un personnage ne subodore un coup fourré) et le combat entre les trois vaisseaux commencera à courte portée. Au début de l'affrontement, le communicateur de bord des Rebelles grésillera et une voix rocailleuse et sarcastique dira : « Bien le bonjour, garçons ! Ici le capitaine Shiraz, prince des écumeurs stellaires. On dirait que vous avez mis le pied dans une drôle de souricière, non ? Allez, soyez raisonnables. Je suis dans un jour de bonté et je n'en veux qu'à votre appareil. Si vous vous rendez sans faire de difficultés, mes hommes et moi vous déposerons sains et saufs sur une planète tranquille. Par contre, si vous décidez de jouer aux petits héros, je vous promets que nous vous réduirons en myriades de micro particules ionisées. J'espère m'être bien fait comprendre... »

De toute évidence, si les PJ s'en tiennent aux ordres qu'ils ont reçus ils ne devraient pas se défiler...

La situation se gâte

Un combat à deux contre un face à des pirates sans scrupules a peu de chances de tourner à l'avantage des Rebelles (bien qu'il se soit souvent produit des choses surprenantes dans Star Wars). Aussi, dès que les personnages commenceront à se dire que leurs carottes sont cuites – une poignée de rounds devrait suffire –, annoncez qu'une chose inattendue se produit au moment où les deux vaisseaux pirates s'apprêtent à leur porter l'estoca-



Comment gérer les combats spatiaux dans Star Wars

La relative lourdeur des règles concernant les combats spatiaux est incompatible avec l'esprit d'aventure « dynamique » de l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Il est en effet anormal de ralentir le jeu au moment où la tension autour de la table devrait être au maximum. Alors, si vous ne vous sentez pas un « simulationniste fanatique », n'hésitez pas à tricher un peu. Laissez vos joueurs exécuter les jets de dés comme si de rien n'était... et vous, contentez-vous de juger subjectivement des réactions des PNJ que vous êtes censés interpréter, sans accorder à vos jets de dés une importance démesurée. N'oubliez pas toutefois, lorsque vous recourrez à cette forme d'arbitraire, que dans Star Wars les PJ sont des héros qui doivent *toujours* avoir l'avantage sur leurs adversaires. S'ils ne commettent pas d'imprudence flagrante, ils devraient par conséquent se sortir sans trop de dommages des combats les plus déséquilibrés (comme le premier de ce scénario). Quoi qu'il en soit, si vous trichez, arrangez-vous pour que vos joueurs ne soupçonnent rien. Lancez les dés, regardez-les d'un air pénétré, avant de décider par vous-même du résultat qui vous conviendrait le mieux. Vous êtes le maître, après tout !

En souvenir du vrai baron Brock et des Baladins du Vent du Faucon...

Caractéristiques des appareils pirates

- *Aurora* : Mult. hyperpropulsion x1, Vitesse sub-luminique 2D, Maniabilité 0, Coque 4D, Canon laser (Ord. visée 2D, Dommages 4D).
- *Frusker*, frégate personnelle de Shiraz : Mult. hyperpropulsion x1/2, Vitesse sub-luminique 4D, Maniabilité 2D, Coque 6D, 4 Canons laser (Ord. visée 2D, Dommages 5D), Torpilles à protons (Ord. visée 2D, Dommages 9D), Ecrans 4D.

de. Au lieu de foncer sur les Rebelles, ils font brusquement demi-tour et semblent soudain très pressés de quitter le système. En consultant les senseurs, les PJ comprennent en une fraction de seconde ce qui justifie ce revirement de situation : un croiseur d'intervention vient de surgir de l'hyperespace ! Presqu'aussitôt, une voix glaciale retentit dans les communicateurs de bord : « Immondes Rebelles, vous n'avez aucune chance de vous en sortir. Mettez en panne et préparez-vous à être abordés. Ici le commandant Songa du Bureau de la Sécurité impériale, nous savons tout. Vos agents ont été *très* loquaces... »



Les personnages disposent de dix secondes (temps réel) pour éviter d'être capturés par les rayons tracteurs du bâtiment de guerre impérial (voir caractéristiques p. 54 du Guide de l'Empire) et prendre la seule décision qui s'impose : passer en catastrophe dans l'hyperespace. S'ils ne réagissent pas assez vite, ils seront immanquablement capturés et torturés. Vous devrez alors improviser une petite évasion avant de poursuivre cette aventure.

Un passage précipité dans l'hyperespace n'est pas sans danger (voir p. 59 des règles), mais quand on n'a pas le choix... Rappelez aux joueurs qu'ils sont obligés de préciser où ils désirent se rendre. Vu le peu de temps dont ils disposent pour prendre cette décision, espérons qu'ils opteront pour le « système le plus proche » : Mandalah. Par un heureux hasard, c'est dans ce système que se déroulera le deuxième épisode du scénario.

S'ils choisissent une autre destination et décident ensuite de tenter de récupérer la statuette dérobée par les pirates, une consultation de leurs fichiers astrographiques révélera que le système de Direm est situé juste à côté de Mandalah, qui a la réputation d'être l'un des endroits les plus mal famés de la galaxie. Espérons qu'il ne sera pas nécessaire de leur faire comprendre qu'il serait opportun pour eux de commencer leur enquête à cet endroit...

Les bas-fonds de Mandalah III

Atterrissage chaotique

Le système Mandalah n'a rien de bien remarquable lorsque l'on sort de l'hyperespace (voir aide de jeu p. 76-77). Il serait facile de croire qu'il s'agit d'un système inhabité comme il en existe tant, si les communicateurs de bord ne cessaient de relayer des communications échangées par divers vaisseaux en transit. Ces communications sont toutes d'une grossièreté inhabituelle chez les voyageurs de l'espace (« Eh, tête de Bantha, qu'est-ce que tu trifouilles avec ta caisse à savon ? », « Va te faire serguler par les Glothiens, espèce de Klorax ! », etc.). Mandalah est en effet un des rares systèmes de la galaxie où la lie de l'univers peut laisser libre cours à ses penchants naturels...

Quand les Rebelles essayent d'entrer en contact avec le contrôle spatial de Mandalah III afin de s'identifier et d'obtenir des instructions d'atterrissage, ils ont droit à une bordée de messages injurieux leur enjoignant de se débrouiller tout seuls. Les senseurs de bord n'ayant aucun mal à repérer les balises de Puits 1, l'astroport local, il est inutile de perdre son temps à argumenter.

Se poser sur l'astroport de Puits 1 n'a rien d'une sinécure. En effet, l'espace aérien dans cette zone est plongé dans la plus profonde anarchie. Des vaisseaux de toutes tailles décollent, atterrissent, se poursuivent et se frôlent sans tenir compte le moins du monde des règles de sécurité. Demandez au pilote des Rebelles d'effectuer un jet difficile en Pilotage. Si ce jet est raté, il ne pourra pas éviter la collision avec une espèce de cargo manoeuvré par un équipage manifestement ivre. Le choc n'aura toutefois pas de conséquences particulières (à moins que vous en décidiez autrement).

L'astroport n'est guère plus qu'une petite étendue de terre battue, couverte de vaisseaux qui semblent s'être ingéniés à se poser n'importe comment. Certains se sont même carrément « écrasés » au bord des pistes, mais personne ne s'en soucie et les fumerolles qui s'élèvent encore de leurs carcasses contribuent à obscurcir l'atmosphère poussiéreuse et polluée de la planète.

A peine les Rebelles sont-ils sortis de leur vaisseau, qu'un groupe de six soldats des troupes de choc commandés par un lieutenant dépenaillé les apostrophe. Difficile de savoir si l'officier est ivre ou drogué, mais il ressort de son discours incohérent qu'il tient absolument à confisquer l'appareil des nouveaux venus. Il faudra beaucoup de diplomatie, plusieurs jets de Marchandage (difficulté au choix du MJ) et quelques crédits pour éviter un affrontement...

Enquêter à Puits 1

Sur Mandalah III, les Rebelles peuvent chercher deux choses :

- **Des renseignements sur Shiraz**. Ce ne sera pas facile, car la discrétion est une vertu unanimement respectée ici. La Loi du Silence est de règle et les curieux s'exposent aux pires ennuis... comme les personnages pourront rapidement s'en rendre compte s'ils posent trop de questions dans les bouges locaux.
- **Des pièces archéologiques phidéennes**. La précieuse cargaison de l'*Aurora* est facilement repérable (la civilisation phidéenne est réputée pour la splendeur de ses œuvres d'art) et il est très possible que les receleurs locaux en entendent parler. Toutefois, vu le faible laps de temps écoulé depuis le détournement de l'*Aurora*, les PJ ne penseront peut-être pas à enquêter de ce côté.

Votre rôle, en tant que MJ, va être d'improviser constamment, afin de faire vivre un véritable enfer à vos PJ. Pour ce faire, servez-vous de la table de rencontres de l'aide de jeu et inspirez-vous des rencontres spéciales détaillées ci-dessous. Les Rebelles doivent toujours être sur le qui-vive, car ils sont sur monde où règne la loi du plus fort. Laissez-les déambuler au hasard dans les ruelles poussiéreuses de Puits 1, ils se créeront assez d'ennuis tous seuls...

Shiraz ? Connais pas

Personne ne semble avoir entendu parler du pirate dans les bars et autres lieux de perdition que vont visiter les PJ. C'est assez surprenant quand on sait que Shiraz défraye régulièrement la chronique depuis de longues années. Si les Rebelles offrent de l'argent à leurs interlocuteurs de toutes races, ceux-ci s'ingénieront à leur mentir de manière éhontée, avant d'exiger d'un air menaçant « les crédits promis ».

Au *Bourgeois égorgé*, un bar plus mal famé que les autres (imaginez la Cantina de *La Guerre des Etoiles*, en mille fois plus crasseux et obscur), leurs questions vont leur valoir une bagarre en règle. Six solides gaillards armés de poignards (compétences et caractéristiques à 3D, Dommages 3D+1) vont leur tomber dessus à bras raccourcis avec l'évidente intention de leur « donner une leçon ».

Articles phidéens en promotion

Alors qu'ils déambulent dans la cité mandalaise, les PJ remarquent cette inscription sur la vitrine de Gopar, un petit receleur sullustain. S'ils entrent pour discuter un peu avec ce dernier, Gopar déclarera qu'il attend la livraison de la marchandise d'un jour à l'autre. En échange d'une centaine de crédits (après quelques jets de Marchandage, on ne se refait pas !), Gopar révélera qu'il a été contacté par une jeune femme rousse, aussi jolie que peu commode. Il a déjà fait affaire avec elle et n'a jamais eu à s'en plaindre. Il ignore pour qui elle travaille et ne sait pas comment la contacter (c'est elle qui doit revenir le voir). Une planque devant la boutique du receleur ne donnera rien...

Note. Si les Rebelles ne parviennent pas à tirer les vers du nez à Gopar, arrangez-vous pour qu'ils entendent parler

d'une certaine Galiria, une jolie rouquine qui connaît tous les pirates de la galaxie.

Des Impériaux dans le système

A un certain moment de leur enquête, les Rebelles vont apprendre qu'un croiseur d'intervention impérial s'est placé en orbite autour de la planète. Cette nouvelle n'inquiète cependant pas outre mesure la faune interlope de Puits 1. Tout le monde est en effet convaincu que l'Empire n'osera pas prendre le risque de se mettre à dos tous les criminels de la région. Quoi qu'il en soit, dès cet instant, les interlocuteurs des PJ se montreront encore plus méfiants et agressifs qu'auparavant...

Une demoiselle en détresse

Quand vous jugerez que l'enquête a assez duré, amenez la scène suivante : alors que les personnages arpentent les rues de Puits 1 en proie à un découragement de plus en plus intense, ils entendent des cris provenant d'une impasse obscure. Une jeune femme rousse vêtue d'une combinaison noire est aux prises avec deux énormes gaillards portant des armures de chasseurs de prime. L'un des deux hommes la tient fermement par derrière, tandis que son compagnon lui assène de grandes claques à toute volée. Le masque respirateur de la malheureuse a été arraché par les coups qu'elle a reçus et, à en juger, elle est ravissante.
La situation est classique et devrait entraîner une intervention de la part des Rebelles (quand on est dans l'Alliance, on doit *toujours* se montrer chevaleresque). Les deux tortionnaires sont des agents d'élite du BSI, arrivés avec le croiseur dont il a été question un peu plus haut. Ce sont d'excellents combattants (compétences et caractéristiques à 4D, pistolets-blasters lourds Dommages 5D). Une fois délivrée, la jeune femme se tournera vers ses sauveurs qu'elle jaugera longuement avant de parler : « Z'avez l'air de mecs biens, vous. Ça vous dirait pas de bosser pour Shiraz ? La piraterie c'est un job qui rapporte gros et on a toujours besoin de gars qui ont de l'honneur et des tripes... » Il serait vraiment dommage de refuser une telle invitation, non ?

Quitter Mandalah III

La jeune femme va, bien sûr, interroger les Rebelles sur les raisons qui les ont amenés sur Mandalah III et elle semble prête à croire n'importe quel mensonge crédible. Elle se contente pour sa part de se présenter comme étant Galiria, une amie intime de Shiraz. Après ces quelques civilités, elle demande aux PJ où se trouve leur vaisseau. Le sien doit en effet être étroitement surveillé par le BSI. Il ne restera plus ensuite qu'à se rendre jusqu'à l'astroport et à décoller...
Note. Si vous voulez ajouter un peu de piment à cette partie du scénario, placez quelques hommes du BSI à l'astroport (ils connaissent le signalement de Galiria et ne tiennent certainement pas à la laisser filer). Vous pouvez aussi organiser un petit combat spatial contre quelques chasseurs TIE appartenant à l'escadrille du croiseur impérial qui tourne autour de la planète.

Pirates malgré eux

Destination inconnue

Une fois dans l'espace, Galiria introduit une puce mémorielle dans le navordinateur afin de programmer les instructions de vol permettant de se rendre jusqu'au repaire de Shiraz. Quand le passage en vitesse-lumière a été accompli, alors que tout le monde est réuni dans le poste de pilotage, elle sort un petit objet impossible à identifier de la sacoche accrochée à son ceinturon, avant de se tourner avec un large sourire vers ses compagnons... qui ressentent soudain une étrange fatigue. Avant de sombrer dans l'inconscience, les Rebelles auront juste le temps de voir la jeune femme qui remet son masque respirateur sur son visage. Ils ont été gazés !

Le repaire de Shiraz

Ce repaire est installé dans le *Gorshak*, un vieux vaisseau de transport qui dérive dans l'espace interstellaire à des années lumière du système le plus proche. Shiraz a découvert cet appareil par hasard, à la suite d'un incident de navigation. Cet immense cargo avait été abandonné par son équipage plusieurs décennies plus tôt et ne contenait plus grand-chose de valeur. Ses moteurs n'étaient pas réparables, mais son générateur de bord fonctionnait encore. Le pirate jugea qu'il ferait une base opérationnelle idéale. Qui, en effet, aurait l'idée de chercher son repaire dans un coin aussi éloigné des routes commerciales ? Il s'employa alors à aménager l'intérieur de l'antique vaisseau.
Aujourd'hui, les systèmes de survie fonctionnent à peu près correctement, même si les dispositifs d'éclairage posent toujours quelques problèmes. Tout n'est cependant pas parfait. Non seulement les salles et les coursives du *Gorshak* sont plongées dans une semi-obscurité, mais il règne également une chaleur humide et étouffante dans toutes les parties de l'épave (pensez aux soutes du *Nostromo* dans le premier *Alien*).
Une multitude de vaisseaux (dont l'*Aurora* et la frégate citée au début de l'aventure) est en permanence arrimée à la coque criblée d'impacts d'astéroïdes du vieux cargo.

Un réveil difficile

Lorsque les PJ reprennent conscience, ils sont allongés, pieds et poings liés, dans une grande salle chichement éclairée par des braseros. Tout autour d'eux, des pirates aux mines patibulaires les considèrent dans un silence méprisant. L'un d'eux, une sorte d'athlète aux cheveux longs et à la barbe hirsute, se retourne en direction d'un homme hors de vue et lance : « Maintenant qu'ils sont réveillés Shiraz, qu'est-ce qu'on fait ? J'serais d'avis de les balancer par le sas le plus proche après leur avoir proprement tranché la gorge ». L'assistance s'écarte pour laisser voir le tristement célèbre Shiraz : un homme bedonnant assis sur un trône en acier aux décorations macabres. Son visage couturé de cicatrices est orné d'épaisses moustaches et une natte de cheveux noirs retombe sur son épaule gauche. A noter instantanément son regard – pénétrant et cruel – et le pendentif qu'il porte autour du cou – une petite statuette en forme de faucon stylisé attachée à un lien de cuir !...
Si les Rebelles pensaient qu'il leur suffirait d'être polis pour récupérer le faucon dérobé, ils vont déchanter. A part Galiria, qui interviendra en leur faveur, tous les pirates semblent disposés à leur faire passer un mauvais quart d'heure. Shiraz va leur poser diverses questions afin d'en savoir plus sur eux (« Qui êtes-vous ? », « Qu'avez-vous fait dans le passé ? », etc.). Les PJ ont intérêt à lui cacher la vérité, car le bandit déteste la Rébellion autant que l'Empire...
Note. Rassurez-vous, si les PJ se trahissent et révèlent leur appartenance à l'Alliance, cela ne changera pas grand-chose. Shiraz leur proposera seulement un marché simple : « Mourir... ou me jurer fidélité ». Poursuivez ensuite le scénario comme si de rien n'était.
Au bout d'un moment, Shiraz va interrompre son interrogatoire : « Vos histoires ne me satisfont pas... Mais comme vous avez sauvé ma délicieuse Galiria, je vais vous donner une chance de me prouver que vous pouvez être des forbans de valeur... »
Note. Si vous voulez compliquer la situation des PJ, considérez que Shiraz reconnait leur vaisseau comme étant celui qu'il a essayé d'arraisonner quelques jours plus tôt. Sa suspicion n'en sera que plus grande !



Galiria, la jeune pirate

DEX 2D, blaster 3D, Combat arme blanche 3D ; SAV 4D, Illégalité 6D, Races extraterrestres 4D, Systèmes planétaires 3D ; MEC 3D, Astrogation 4D+1, Pilotage de vaisseau 3D+2 ; PER 4D, Commandement 4D, Marchandage 4D+1 ; VIG 2D, Combat mains nues 3D, Résistance 3D ; TEC 3D, Prog.-Rép. ordinateur 5D, Sécurité 4D.
Equipement : une combinaison de cuir noir, une vibro-lame glissée dans la botte (dom. 3D+2), une bombe de gaz soporifique (effet en 5 secondes, durée de l'endormissement 5 heures), blaster de sport (dom. 3D+1).
Apparence : très jolie jeune femme rousse de 18 ans au corps mince et musclé.



Les torques d'obéissance

Ces « torques » ont l'apparence de colliers de métal argenté parfaitement anodins.
En fait, ils dissimulent une petite charge de détonite, largement suffisante pour décapiter un homme, et un mécanisme extrêmement complexe.
Inventés par des esclavagistes, ils avaient à l'origine pour but de s'assurer de la fidélité des serviteurs récalcitrants.
Ils sont programmés sur les ondes biologiques d'un « maître » et explosent au bout d'un laps de temps donné (de deux heures à trente jours), si la personne qui les a posés ne les touche pas entre-temps.
Il est virtuellement impossible de désamorcer ces torques. La moindre tentative dans ce sens ne pouvant qu'aboutir à leur explosion prématurée (Dommages 3D, traiter comme une grenade classique).

Les épreuves

Shiraz a toujours soumis ses nouvelles recrues à diverses épreuves visant à mesurer leurs talents, et les Rebelles vont devoir se soumettre à la procédure habituelle. Le pirate va leur exposer en quoi consistent les tests, ils devront alors se répartir les diverses épreuves entre eux (une épreuve par PJ). Notez qu'il leur sera peut-être nécessaire de dépenser quelques points de Force pour s'en sortir avec les honneurs.

● **Combat à mains nues.** Un PJ doit affronter à mains nues Baron Brock, « l'athlète barbu » dont il a déjà été question. Le combat s'arrêtera dès qu'un adversaire est sonné ou blessé.

● **Pilotage.** Un PJ doit s'installer devant un simulateur de vol et exécuter un simulacre de combat spatial. Il lui faut effectuer 6 jets de dés, 3 en Pilotage de vaisseau et 3 en Canons de vaisseau. S'il rate plus de 2 de ces jets, il recevra une décharge électrique (Dommages 5D).

● **Tir au blaster.** Un PJ doit poser une petite balle de 10 centimètres de diamètre sur sa tête et tenter de l'atteindre avec un pistolet-blaster lourd (Dommages 5D) en tirant dans un grand miroir qui réfléchira son tir (très difficile). Il a droit à deux essais et peut éventuellement se blesser (lancer 1D en cas de tir manqué et considérez qu'il est touché au visage sur un résultat de 1 ou 2). Attention : si le personnage concerné ne pense pas à préciser qu'il essaye de compenser la parallaxe, son premier tir sera obligatoirement raté (le miroir ne reflète pas le tir « droit devant », mais en fonction de l'angle de visée adopté par le tireur).

● **Répulseurs.** Un PJ doit sillonner à toute allure les coursives du repaire de Shiraz avec une moto-jet. Il doit réussir trois jets difficiles en Répulseurs. S'il rate un de ces jets, il tombera (Dommages 5D).

A la fin des épreuves, si les Rebelles n'ont pas été trop lamentables, Shiraz s'adressera à eux : « Bah. Tout ça ne vaut pas une action sur le terrain ! Je vais vous confier un transport léger que j'ai emprunté aux Impériaux et vous allez partir avec Galiria et mon fidèle Baron Brock pour le système Dospidos.
Une fois là-bas, vous devrez vous emparer d'un cargo transportant un chargement de vivres destiné à la garnison de Fartal II. Vous aurez toute latitude quant au plan que vous adopterez, mais si vous commettez la moindre erreur, Galiria et Brock vous abattront sur le champ ! »
Avant de les laisser se préparer, Shiraz fait placer autour du cou des PJ des torques d'obéissance (voir ci-contre) accordées sur ses ondes biologiques et réglées pour exploser au bout de trois jours. On n'est jamais trop prudent...
Note. Parmi l'équipement dont vont disposer les PJ, il y aura deux fusils-blasters, quatre blasters de sport, des uniformes impériaux et douze grenades.

Premiers pas dans la délinquance

Il faut compter une journée pour atteindre le système Dospidos, qui est composé d'une étoile bleue et de quinze planètes dont une seule est habitée : Fartal II. Quand les Rebelles sortent de l'hyperespace à bord de leur vaisseau de transport impérial, leurs senseurs n'indiquent la présence d'aucun vaisseau, et s'ils sont discrets, ils ne devraient eux-mêmes pas être repérés par les senseurs de l'astroport local.
Ils n'auront pas longtemps à attendre pour voir sortir de l'hyperespace le vaisseau qu'ils sont censés capturer. C'est un cargo standard (caractéristiques complètes p.44 du Guide de Star Wars) qui a été équipé de deux canons-lasers quadruple (Ordinateur de visée 2D, Dommages 5D). Comme tous les appareils de sa catégorie, il n'est ni maniable (Maniabilité 0D), ni rapide (Vitesse sub-luminique 1D), mais son armement et sa taille (100 mètres de long) en font un adversaire inattaquable par un transport léger standard comme celui que Shiraz a confié aux PJ (caractéristiques p. 46 des règles). S'ils n'ont pas d'idées de plans d'attaque, Brock ou Galiria leur feront quelques suggestions, plusieurs solutions s'offrent en effet à eux. En voici quelques exemples : faire croire qu'ils sont en détresse en espérant que le cargo viendra leur porter secours ; se faire passer pour une estafette de la Flotte impériale et ordonner à l'énorme vaisseau de s'arrêter ; se présenter comme une navette/courrier transportant de nouveaux ordres urgents...
Quelle que soit la solution choisie, une fois que leur transport sera arrimé à l'un des sas du cargo, les PJ devront encore s'occuper des huit membres d'équipage de celui-ci (caractéristiques et compétences à 2D ; quatre seulement sont armés de pistolets-blasters). A priori, les hommes du cargo n'ont aucune raison de redouter une attaque puisqu'ils transportent seulement des vivres. Improvisez les événements en fonction du comportement des personnages.
Note. Les Rebelles disposent d'uniformes impériaux et d'armures des troupes de choc qui pourront leur être très utiles s'ils veulent éviter des effusions de sang gratuites. Incitez-les par conséquent à privilégier l'originalité et le « jeu de rôle » lors de l'abordage. Si vos joueurs font preuve d'audace et d'inventivité, la chance devrait leur sourire. Il n'est pas impossible qu'ils n'aient même pas à tirer un seul coup de feu...
Lorsque le cargo aura été investi, Brock entassera les survivants de l'équipage impérial dans des capsules de sauvetage qu'il éjectera dans l'espace. Pendant ce temps-là, Galiria branchera sur l'ordinateur de bord (il n'y a pas de navordinateur à bord des cargos) un micro-ordinateur de pilotage automatique qui se chargera de conduire le vaisseau jusqu'à un système désertique où il pourra par la suite être dépouillé de sa cargaison.
Il ne restera plus ensuite aux Rebelles et à leurs deux « mentors » qu'à retourner à la base de Shiraz...

Destin et improvisation

Au cours d'une partie, il arrive parfois que l'on doive improviser totalement une situation. C'est un des plus grands plaisirs que puissent réserver les jeux de rôle, mais il est souvent frustrant de naviguer au jugé en plein arbitraire. Comment éviter d'être trop gentil, ou trop méchant, avec ses joueurs ? Tout simplement en lançant un dé, chaque fois que vous en éprouverez le besoin, sur la petite table ci-dessous afin d'avoir une idée générale de la façon dont les événements pourront se dérouler. La chance et la destinée sont des facteurs dont il est bon de tenir compte.

1 - Période de poisse.
Pendant les 10 prochaines minutes, retirez 5 points à tous les jets de dés des joueurs. Des ennuis apparemment insurmontables vont s'accumuler sur la route des PJ.
2 - Catastrophe imprévue.
Les PJ vont être confronté à un « gros problème » inattendu (PNJ agressif, concours de circonstances malheureux, etc.).
3 - Petites difficultés sans gravité.
Les PJ vont être agacés par divers petits embarras (perte malencontreuse d'un objet utile, malentendu, véhicule barrant le passage, etc.) qui n'auront pas de conséquences graves.
4 - Tout se déroule normalement.
5 - Tout va bien.
Le destin donne un coup de pouce aux personnages. Les choses seront plus faciles qu'elles ne le semblaient de prime abord.
6 - Période de chance.
Pendant les 10 prochaines minutes, ajoutez 5 points à tous les jets de dés des joueurs. Les problèmes s'évanouissent comme par enchantement.

Il ne manquait plus que ça !

Oups !

Lorsque leur vaisseau sort de l'hyperespace non loin du *Gorshak*, les Rebelles ont l'impression, pendant un court ins-

tant, d'avoir commis une erreur quelque part... A peine les lueurs chamarrées de l'hyperespace se sont-elles estompées dans le néant, qu'ils se retrouvent pris en plein combat spatial. Tout autour d'eux, des appareils en perdition, sur lesquels s'acharnent des nuées de TIE, dérivent en tournoyant, laissant dans leur sillage de longues traînées embrasées. A quelque distance par tribord, le vieux vaisseau qui sert de repaire à Shiraz est toujours là. Un croiseur d'intervention impérial est amarré à sa coque !

Que s'est-il passé ? Quand les hommes du BSI ont débarqué sur Mandalah III, ils se sont empressés de jeter un coup d'œil à tous les appareils stationnés à Puits 1. Ils n'ont eu aucune difficulté à identifier celui employé par les Rebelles. Plutôt que de le confisquer ou de le mettre sous surveillance, ils se sont bornés à fixer à sa coque un « traceur hyperspatial », un petit dispositif très coûteux qui permet de suivre les déplacements des vaisseaux dans l'hyperespace. Ils espéraient ainsi remonter jusqu'à Shiraz. On dirait bien que leurs espoirs ont été récompensés.

Les rois du bluff

Mais les Rebelles ne vont pas avoir le temps de réfléchir à la situation. Une voix retentit dans le communicateur de bord : « Transport impérial inconnu, identifiez-vous. Que venez-vous faire ici ? Bon sang, personne ne nous a signalé votre arrivée. Vous ne savez pas que vous auriez pu être abattu sans sommation ! »

Manifestement, la personne qui s'adresse à eux croit vraiment avoir affaire à un vaisseau impérial. Les PJ doivent tirer parti de cette méprise ! Pour cela, il leur faut réussir un jet moyen en Bureaucratie afin de transmettre un code d'identification crédible et inventer rapidement une petite histoire justifiant leur présence. Un jet en Commandement leur permettra de convaincre leur interlocuteur. Celui-ci ne sera cependant tout à fait rassuré que s'ils réussissent au moins un jet de difficulté moyenne. Sinon, il poursuivra son interrogatoire et un PJ devra s'employer à lui répondre de son mieux pendant que ses camarades décideront de ce qu'il convient de faire.

Galiria et Brock sont convaincus que Shiraz se trouve toujours dans son repaire. En effet, sa frégate personnelle est toujours arrimée à la coque du *Gorshak*. Les Rebelles ont toutes les raisons d'essayer de lui porter secours : ils portent des torques que seul le pirate peut désamorcer, Shiraz détient toujours le faucon qu'ils convoitent et si les Impériaux s'en emparent, tous leurs efforts auront été vains.

Galiria suggérera d'entrer dans le *Gorshak* en introduisant leur petit appareil dans l'une des soutes du vieux cargo, l'ouverture de ces soutes pouvant en effet être télécommandée depuis leur vaisseau.

Note. Il ne devrait pas être trop difficile d'approcher du vieux cargo en « donnant le change » aux Impériaux. Un jet en Commandement difficile devrait couper court à toutes les questions embarrassantes. Les hommes de Palpatine aiment l'autorité !

Dans les entrailles du *Gorshak*

La soute par laquelle entrent les PJ est juste assez grande pour leur vaisseau. Les Impériaux ne peuvent donc pas les suivre à cet endroit (n'oubliez pas que les TIE n'ont pas de train d'atterrissage !). Voilà qui devrait leur laisser les coudées franches pendant qu'ils chercheront Shiraz. Galiria et Brock pensent que le capitaine pirate a dû se réfugier dans ses appartements, et ils vont guider les Rebelles au travers des coursives obscures du *Gorshak*.

Note. Les personnages étant guidés, il est inutile de vous fournir un plan du vieux cargo. Cela ne vous dispense cependant pas de décrire les coursives parcourues en insistant sur leur aspect sinistre et sur les bruits de combat qui se répercutent de loin en loin dans la carlingue rouillée.

Avant de trouver l'endroit où s'est retranché Shiraz, les PJ risquent de faire quelques mauvaises rencontres. Effectuez trois jets de dé successifs (un toutes les 10 minutes de temps de jeu) sur la petite table ci-dessous.

Rencontres

1-2 Les PJ aperçoivent au loin un groupe de 2D soldats impériaux, mais ils ont le temps de se cacher avant d'être repérés.

3-4 Les PJ tombent nez à nez avec un groupe de 1D soldats impériaux.

5 La passage est bloqué par 2D soldats impériaux accompagnés d'un officier. Si les PJ ne parviennent pas à passer, ils devront faire un détour qui nécessitera un jet de dé supplémentaire sur cette table.

6 Les PJ se font surprendre par 2D soldats impériaux accompagnés par un officier.

Note. Utiliser pour les soldats et les officiers les caractéristiques données p. 84 des règles.

Les Rebelles ne seront pas forcément toujours obligés de se battre. Ainsi, s'ils pensent à revêtir les uniformes impériaux dont ils disposent à bord de leur appareil, ils pourront tenter de berner les ennemis qu'ils rencontreront avec quelques jets moyens en Commandement.

Sauf cas exceptionnel, considérez que tous les échanges de tirs à bord du *Gorshak* se font à portée moyenne.

Le dernier bastion

Galiria et Brock ne s'étaient pas trompés. Shiraz est bien retranché, avec un fusil blaster lourd, dans sa cabine. Quand les PJ arrivent, ils auront vite conscience qu'il ne pourra pas tenir longtemps, les Impériaux étant en train d'installer dans la coursive voisine un blaster répétiteur auquel rien, même une cloison de cabine, ne saurait résister.

Il y a douze soldats et deux officiers à cet endroit (dont le commandant Songa du BSI, un petit homme nerveux au visage antipathique). Heureusement, les Impériaux tournent le dos aux nouveaux venus et ceux-ci devraient donc bénéficier de l'effet de surprise. Espérons qu'ils auront pensé à économiser quelques grenades ! Le combat est ici inévitable...

Un peu d'héroïsme, SVP !

Une fois Shiraz sauvé, il faudra que les PJ retournent à la soute où ils ont stationné leur vaisseau (3 nouveaux jets sur la table de rencontre). S'ils y pensent, ils peuvent éventuellement faire un petit détour (un jet de rencontre en plus) afin d'aller saboter le générateur du *Gorshak* en réussissant un jet difficile en Mécanique. Ils pourront programmer son explosion afin qu'elle intervienne après leur départ et entraîne la perte du croiseur impérial qui est arrimé au cargo.

Le seul moyen pour sortir du *Gorshak* et espérer survivre, consistera à programmer le navordinateur (jet difficile en Astrogation) avant de lancer les machines et de jaillir hors de la soute, en essayant de passer dans l'hyperespace aussi vite que possible. Bien sûr, vous ne devez pas oublier les malus que peut impliquer un départ aussi précipité.

Récompenses

Shiraz retirera volontiers les torques qui enserrent le cou de ses sauveurs. Il leur offrira également de bon cœur la « babiole » qui est accrochée à son cou. Quoi qu'il en soit, si les Rebelles expriment leur désir de le remettre aux autorités rebelles, il fera tout pour s'évader avec Galiria et Brock. Gageons qu'il réussira... un pirate de sa stature pourra toujours être utile pour de futures aventures.

Accordez quatre points de compétence à chaque PJ si l'aventure s'est déroulée conformément à l'esprit de La Guerre des Etoiles. Accordez un point supplémentaire aux joueurs qui auront été à l'origine d'initiatives intéressantes ou qui auront particulièrement bien interprété leur personnage.

Baron Brock, noble pirate

DEX 2D+1, blaster 5D, Combat arme blanche 6D ; SAV 2D, Illégalité 6D ; MEC 3D, Astrogation 3D+2, Canons de vaisseaux 4D, Ecrans de vaisseau 4D, Pilotage de vaisseau 4D ; PER 2D ; VIG 4D, Combat mains nues 6D, Résistance 4D+1 ; TEC 2D+2, Médecine 4D.
Equipement : une combinaison de cuir noir, une vibro-hache (Dom. 6D) à la ceinture, un pistolet blaster lourd (Dom. 5D).

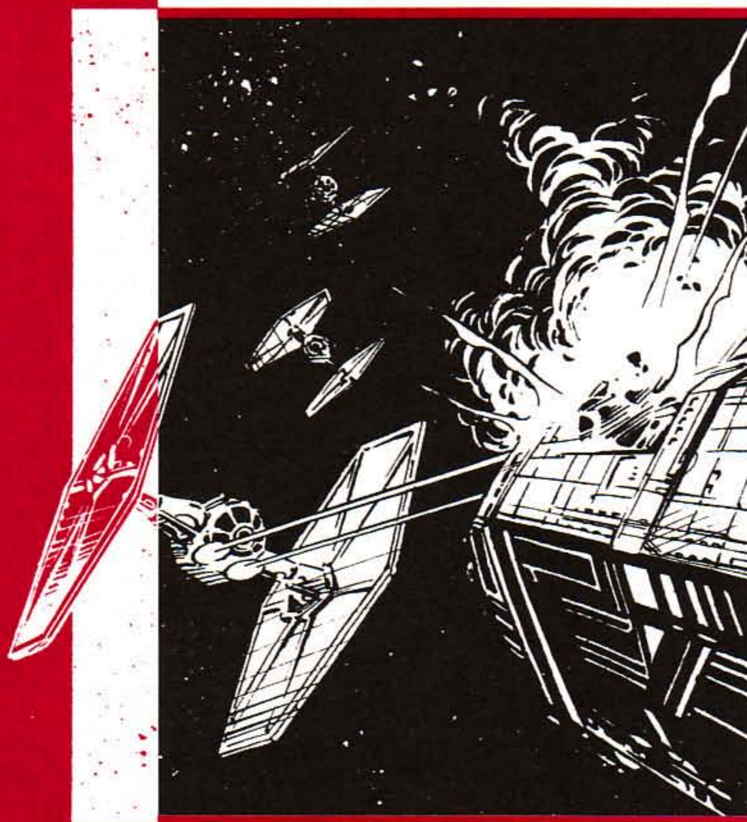
Shiraz, pirate interstellaire

DEX 4D, blaster 5D, Combat arme blanche 5D ; SAV 4D, Illégalité 7D, Races extraterrestres 4D, Systèmes planétaires 5 D ; MEC 4D, Astrogation 5D, Canons de vaisseaux 6D, Ecrans de vaisseaux 6D, Pilotage de vaisseau 5D ; PER 3D, Commandement 8D, Marchandage 5D ; VIG 6D, Combat mains nues 6D, Résistance 6D ; TEC 3D, Démolition 4D, Prog.-Rép. ordinateur 4D, Sécurité 5D.
Equipement : une armure de chasseur de primes avec respirateur intégré au casque (qu'il porte généralement accroché à sa ceinture ; +1D à la VIG pour les dommages ; pas de malus à la DEX), un pistolet blaster lourd (dom. 5D), un mini-blaster (dom. 3D+1) caché dans une manche de sa combinaison.



Mandalah III, planète criminelle

La galaxie est vaste, et le MJ de Star Wars a souvent à improviser un décor ou des PNJ. Avec Mandalah III, il dispose d'une planète prête à jouer qu'il utilisera à coup sûr, tant il est vrai qu'on a toujours besoin d'un petit repaire de truands.



Fiche astrographique

Système : Mandalah. Organisation du système : une petite étoile rouge entourée de cinq planètes, dont deux géantes gazeuses. Localisation : au choix du MJ. Type planétaire : terrestre. Climat : vents violents pouvant atteindre 300 km/h, tempêtes de poussière et chutes de grêle fréquentes. Température moyenne : variant entre -30° et +40°. Atmosphère : très polluée et saturée de poussières ; respirable par les humains avec l'aide d'un masque respiratoire (sinon la mort intervient en moins de deux heures). Hygrométrie : 50 %. Gravité : 0,8 G. Types de terrains : déserts rocailleux (70 %), marécages putrides (20 %), lacs et étangs pollués (10 %). Longueur du jour : 29 heures standard. Longueur de l'année : 480 jours standard. Faune : composée essentiellement de reptiles et d'insectes venimeux. Flore : mousses mutantes et lichens empoisonnés. Race indigène intelligente : les Shrobs, sauriens humanoïdes maigres et de grande taille (2,50 m) à la peau brunâtre et écailleuse. Astroport/capitale : Puits 1. Population : 270 000 (180 000 Shrobs, 90 000 colons et visiteurs de races diverses). Type de gouvernement : protectorat impérial/ anarchie.

Présentation

Quel étonnant paradoxe que l'une des planètes les plus mal fréquentées de la galaxie soit – en théorie, du moins – sous contrôle de l'Empire ! Seul petit monde habité d'un système sans intérêt, Mandalah III est certainement le plus sinistre coupe-gorge de la sphère d'influence impériale. Ravagé par une formidable pollution industrielle, saccagé par des siècles d'exploitation minière intensive, il n'est plus aujourd'hui qu'une misérable décharge spatiale à laquelle personne ne s'intéresserait... si tous les voleurs, contrebandiers, chasseurs de primes, tueurs à gages et pirates de la région n'avaient pris l'habitude de s'y rencontrer. Pour espérer survivre à sa surface, le visiteur d'outre-espace doit impérativement porter un masque respiratoire et un blaster bien chargé. Et encore, il vaut mieux qu'il ait des yeux dans le dos, s'il ne veut pas être abattu sans sommation par un quelconque truand en goguette. Bref, ce n'est pas un monde où un Rebelle devrait envisager de passer ses vacances...

Pourtant, une planète comme Mandalah III peut trouver sa place dans n'importe quelle campagne de Star Wars. En tant que point de rencontre de la pègre galactique et source intarissable d'aventures, elle peut certainement être utile à tout bon MJ qui se respecte. Et comme on peut pratiquement trouver tout et n'importe quoi dans les boutiques de ses receleurs, les Rebelles s'y rendent régulièrement lorsqu'ils ont besoin d'une pièce d'équipement rare.

Histoire

Il y a cinq siècles, Mandalah était un monde idyllique, couvert d'une épaisse végétation et habité par une race d'humanoïdes paisibles : les Shrobs. Les choses auraient très bien pu continuer ainsi, si un prospecteur employé par la Tetrametal – un énorme trust du secteur corporatif – n'avait détecté un jour dans son sous-sol d'exceptionnels gisements de solvium, un minerai très précieux employé pour la fabrication des navordinateurs. Soucieuse de garder l'exclusivité de ces gisements, la Tetrametal entreprit de faire disparaître toute trace de l'existence de Mandalah III des fichiers astrographiques de la Vieille République. Cette opération entraîna la mort de soixante-quatre fonctionnaires... La société put ensuite exploiter méthodiquement le sous-sol de la planète, sans plus avoir à se soucier de la concurrence ou des lois sur la pollution. Les Shrobs furent réduits en esclavage et contraints à travailler dans les mines, alors que des centrales de raffinage furent édifiées un peu partout. En moins de deux siècles, la quasi-totalité de la faune et de la flore de Mandalah III fut anéantie. La Tetrametal s'enrichit de façon extraordinaire sans que personne ne se doute de ce qui se passait. C'est seulement après l'avènement de Palpatine, qu'un percepteur impérial découvrit le pot-aux-roses. Tout le directoire de la société fut alors exécuté, tandis qu'une petite garnison fut envoyée sur le monde ravagé. Trop tard. Le sol de Mandalah III ne contenait plus la moindre parcelle de solvium et l'équilibre écologique du monde était irrémédiablement saccagé. Chose étrange, du fait de la confusion administrative qui suivit l'instauration de l'Ordre nouveau, la planète n'est toujours pas répertoriée dans la plupart des fichiers d'Astrogation. La Flotte impériale et l'Alliance connaissent bien son existence, mais ils sont presque les seuls... à part les nombreux criminels et délinquants de tous crins qui ont décidé de l'utiliser comme lieu de rencontre et de négociation du fait même de sa relative « discrétion ».

Les Impériaux

La garnison de Mandalah III (127 hommes) n'a pas été payée depuis de longues années et elle ne doit sa survie qu'à divers rackets qui sont devenus de véritables institutions. Taxes d'atterrissage abusives, confiscation d'équipement, licences prohibitives, tout est bon pour se faire un peu d'argent. Pourtant Lastera, le gouverneur local, continue à envoyer régulièrement des rapports aux autorités sectorielles. Ce qu'il ignore – ou feint d'ignorer – c'est que tous ses messages sont systématiquement interceptés et détruits par les agents chargés des communications qui sont grassement soudoyés par plusieurs caïds de la pègre.

En attendant le jour – de plus en plus hypothétique – où quelqu'un viendra le

remplacer, il vit terré dans son palais avec huit gardes qui ne lèveraient pas le petit doigt s'ils devaient le protéger.

Les Shrobs

Ces grands sauriens élancés aux écailles brunâtres sont originaires de Mandalah III et ils ont au fil des siècles « oublié » qu'ils étaient jadis pacifiques. Victimes de l'exploitation éhontée de leur planète, ils sont aujourd'hui encore traités comme des parias (imaginez une sorte d'Apartheid) et « parqués » dans des usines désaffectées. Dans leurs rapports avec les humains et les autre « étrangers », ils ont tendance à se montrer fourbes, cupides, menteurs... voire meurtriers ! Entre eux, par contre, ils attachent une extrême importance à l'entraide et à la solidarité. Leur arme favorite est le shagar, une sorte de kriss à la lame barbelée, aussi efficace en combat rapproché que comme arme de jet (Dommages 3D. Traiter comme un couteau).

Caractéristiques d'un Shrob typique :
DEX 3D+1, PER 2D, SAV 2D,
VIG 5D, MEC 2D, TEC 2D.

Agglomérations

Les rares villes de Mandalah III portent des noms du type Puits 13, Site 23, etc. Il s'agit de cités troglodytes écœurantes de saleté et envahies par la poussière, ou d'anciens complexes industriels en ruine aménagés pour l'habitation. Le seul astroport se trouve à la capitale – Puits 1 – qui est une sorte de Macao galactique avec ses innombrables tripots, ses bars à entraîneuses et ses maisons closes multiraciales. Les autres villes sont toutes spécialisées dans une activité illégale spécifique. Ainsi, par exemple, Chantier 2 est certainement le plus grand centre de production de drogues de l'Empire et l'on trouve les documents falsifiés les plus crédibles de cette partie de la galaxie à Puits 35.

La vie à Puits 1

Se promener dans les ruelles sombres et poussiéreuses de la capitale mandalaise, c'est s'exposer à une mort rapide et brutale si l'on ne se montre pas prudent. Les visiteurs de la planète ont en effet tendance à avoir le blaster chatouilleux, et les indigènes sont tous des assassins en puissance. Ajoutez à cela que la garnison impériale locale est totalement incapable de maintenir l'ordre, et vous aurez une bonne idée de ce qui attend vos PJ.

Puits 1 est une communauté entièrement vouée aux activités illégales. Les receleurs ont pignon sur rue, les boutiques vendant toutes les drogues imaginables sont florissantes, les tavernes louches regorgent de criminels et les maisons closes sont légion. Puits 1 ne dort jamais. De jour comme de nuit (la poussière en suspension dans l'atmosphère ne permet pas toujours de savoir s'il fait jour), les tripots et les bars ne désemplissent pas.

L'architecture de la cité se caractérise par un sens unique de la récupération des vieux matériaux. Il n'existe pas une seule maison qui n'ait pas été réparée à l'aide de vieux panneaux publicitaires ou de morceaux de vaisseau. Le tout est, bien sûr, décoré de graffiti et de bombages plus ou moins obscènes. Des usines abandonnées accueillent les habitants les plus mal lotis (des Shrobs généralement).

Quand vos personnages se promèneront dans les rues de Mandalah III, lancez toutes les heures deux dés sur la table ci-dessous.

2-6
Rencontre banale, lancez un dé :
1) Un mendiant essaye de dérober un objet appartenant à un PJ (jet de Perception difficile pour le remarquer), 2) Un shagar est lancé par un Shrob en direction des PJ (le personnage visé peut esquiver), 3) Un smoza (insecte carnivore ressemblant à un énorme frelon argenté. Dard : Attaque 4D, Dommages 4D) attaque un PJ choisi au hasard, 4) Plusieurs prostituées aguichent les Rebelles et les agonissent d'injures s'ils les repoussent, 5) Une bagarre éclate à proximité des PJ (attention aux coups de poing et aux décharges de blaster « perdues » !), 6) Un(e) drogué(e) échevelé(e) sort un couteau et tente de couper la gorge à un PJ (caractéristiques à 2D).

7-10
Une patrouille de 2D Impériaux en armures des troupes de choc dépareillées veut contrôler l'identité des PJ en employant la « méthode mandalaise » : on tire d'abord, on discute ensuite.
Les soldats ont 2D dans toutes leurs caractéristiques et compétences. Dommages des blasters : 3D+1.

11
Quoique cherchent les PJ, un extraterrestre étrange prétend pouvoir leur vendre des informations intéressantes en échange de quelques centaines de crédits.
Lancez un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, il dira la vérité. Sur un résultat de 3 à 5, il mentira de manière habile. Sur un résultat de 6, il essayera d'attirer les Rebelles jusqu'à un recoin sombre ou 2d6 de ses amis armés de gourdins (Dommages 2D) se sont embusqués.

12
Les PJ sont suivis par un homme discret (jet de Perception difficile pour le repérer). Lancez un dé afin de déterminer « qui » est cet homme :
1-3) C'est un agent du BSI qui a reconnu en eux des Rebelles et qui peut alerter les autorités locales en cas de problème, 4-5) C'est un assassin armé d'un blaster lourd (Dommages 5D) qui a été engagé par un ennemi des PJ afin de les liquider, 6) C'est un drogué paranoïaque qui n'hésitera pas à lancer un détonateur thermal sur le groupe des PJ s'il se sent menacé.

